MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

SUPERGAME

ANO 1 - Nº2
AGOSTO DE 1991
Cr$ 900,00

DISNEY!
O REINO ENCANTADO NO SEU VIDEOGAME

MICKEY ESTÁ DE VOLTA EM FANTASIA

AS MELHORES DICAS E MANHAS: MAIS DE 20 JOGOS!

SUPERFUTEBOL FIQUE IMBATÍVEL!!

STREETS OF RAGE, DECAP ATTACK E OUTROS JOGOS QUE VÃO CHEGAR PELANDO DOS STATES!!

GRÁTIS!!!!
MEGA CARTAZ DE THUNDER FORCE
UM ADESIVO LEGAL DE SUPERGAME

BILLIE JOY E SEUS STICKS: PRESOS NA VIDEODIMENSÃO!

PRÊMIOS PARA VOCÊ: UMA TV GIGANTE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM E MUITO MAIS!!

VIDGAME

A SUA LOCADORA NO RIO

MUITO ALÉM DA IMAGINAÇÃO

O NOVO ESPAÇO EXCLUSIVO DA GERAÇÃO MEGA

Se você é fissurado em video game e faz questão de estar sempre por dentro das últimas novidades, não é mais preciso pensar duas vezes: a VIDGAME é a primeira loja no Rio exclusiva em locação de cartuchos de video games de todas as gerações.

REVENDEDOR AUTORIZADO TEC-TOY

MASTER SYSTEM
- PAPER BOY
- OPERATION WOLF
- GHOOLS'N GHOOST
- CASTLE OF ILUSION (MICKEY)
- E OUTROS.

NEO GEO
- THE SUPER SPY
- MAGICIAN LORD
- NAM-1975
- NINJA COMBAT

E OUTROS

GAME GEAR

SUPER FAMICON
- SUPER MARIO WORLD
- FINAL FIGHT
- GRADIUS III E OUTROS

PC Engine

TURBOGRAFX CD GAME
- SHERLOCK HOLMES
- J. B. HAROLD MURDER CLUB
- IT GAME FROM THE DESERT

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

MEGA DRIVE
- SONIC
- CASTLE OF ILLUSION
- MOONWALKER E OUTROS

MEGA DRIVE

NEO GEO

NINTENDO
- ZOMBIE NATION
- HEROES OF THE LANCE
- CASTELIAN
- DRAGON WARRIOR III
- BEETLEJUICE
- HUDJON HAWK
- LASER INVASION
- ROCKTEER
- GI JOE

Na VIDGAME você encontra:
- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Temos pacotes completos de games para montagem/complementação com preços especiais para locadoras.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil; via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

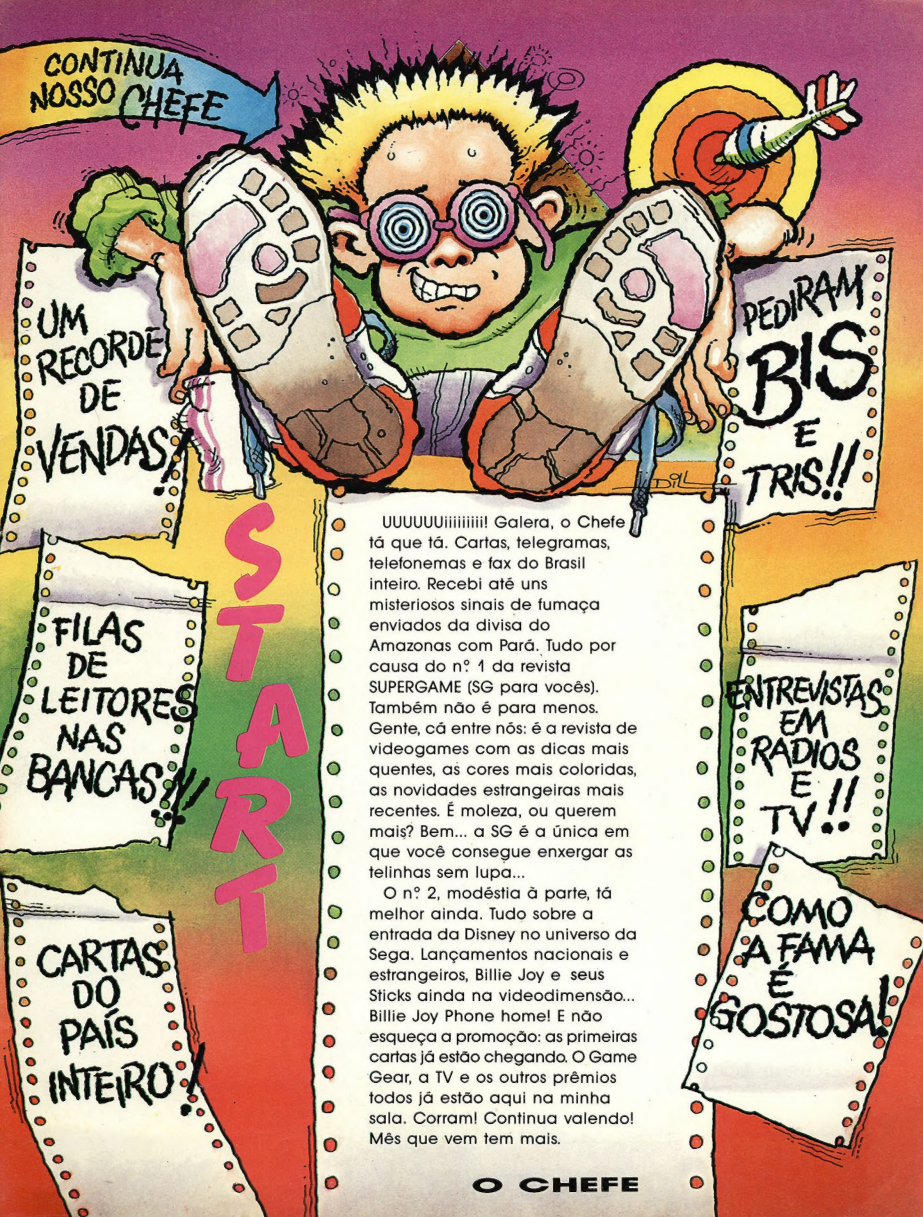
Super Famicom

SEGA GENESIS

Nintendo

VIDGAME

Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ



UUUUUUiiiiiiii! Galera, o Chefe tá que tá. Cartas, telegramas, telefonemas e fax do Brasil inteiro. Recebi até uns misteriosos sinais de fumaça enviados da divisa do Amazonas com Pará. Tudo por causa do nº 1 da revista SUPERGAME (SG para vocês). Também não é para menos. Gente, cá entre nós: é a revista de videogames com as dicas mais quentes, as cores mais coloridas, as novidades estrangeiras mais recentes. É moleza, ou querem mais? Bem... a SG é a única em que você consegue enxergar as telinhas sem lupa...

O nº 2, modéstia à parte, tá melhor ainda. Tudo sobre a entrada da Disney no universo da Sega. Lançamentos nacionais e estrangeiros, Billie Joy e seus Sticks ainda na videodimensão... Billie Joy Phone home! E não esqueça a promoção: as primeiras cartas já estão chegando. O Game Gear, a TV e os outros prêmios todos já estão aqui na minha sala. Corram! Continua valendo! Mês que vem tem mais.

O CHEFE

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretor-gerente: Plácido Nicoletto

SUPERGAME

Número 2 - Agosto de 1991

REDAÇÃO
Diretor: Gabriel Manzano Filho
Chefe de Arte: José Maria de Oliveira

Colaboradores:
Produção Editorial: Matthew Shirts, MS Comunicações
Textos: Márcia Maresti Lima, Lelivaldo Marques Filho
Chefe de Arte: Américo Ietto Filho
Assistentes de Arte: Paulo Sergio Agostinelli, Sonia Emilia de Oliveira
Jogos: Roberto Carnicelli
Fotografia: Fernando Sampaio
Ilustrações: Dilvacy M. Santos

COMERCIAL
Gerente: Monica M. B. Gomez Mitsui
Publicidade: Paulo A. Prado (representante)

Assinaturas: tel. 212-9800

Diretor-responsável: Plácido Nicoletto

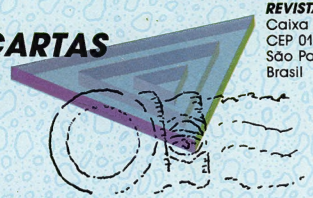
A revista Supergame é uma publicação mensal da Nova Cultural Editorial Ltda. Av. Brig. Faria Lima, 2 000 - 3º andar CEP 01452 - São Paulo, Brasil

Números Atrasados:

Dirija-se ao distribuidor da DINAP de sua região. Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão: Divisão Gráfica da Editora Abril S/A
Av. Otaviano Alves de Lima, 4.400 - São Paulo

CARTAS



REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
CEP 01051
São Paulo, SP
Brasil

O maior legal. Alguns dos mais rápidos no gatilho da Pistola Light Phaser conseguiram pôr suas cartas no Correio antes do fechamento deste mês. Boa! Deixaram o nosso grande chefe mais calmo. Ele até parou de bater no fotógrafo! Escrevam mais! Quem sabe se ele não pára de bater nos redatores. E quem tiver uma dica superboa pode mandar. As melhores serão publicadas, com crédito e tudo.

MOLHE O SELO AQUI!

Achei a sua revista mega nojenta de boa. Vocês são muito engraçadinhos. Mas, me diz uma coisa, qual é o problema com a "colocação de cartuchos com a força ligada?" Já fiz várias vezes e não aconteceu nada demais.
Marcos Esteves
São Paulo, SP

Resposta do Chefe: *Marcos, até prova em contrário, eu vou levar "mega nojenta de boa" como um elogio. O problema do cartucho é o seguinte: se você errar o pino na hora de colocar o cartucho no console, você simplesmente frita seu Mega Drive, provavelmente pra sempre. E tente levar na assistência técnica da Tec Toy pra ver com que cara será recebido.*

O que eu mais gostei na revista SUPERGAME foi o gato Caio, o de brinquinhos. Superlindo mesmo, adorei. Será que vocês poderiam me descolar o endereço dele pra correspondência? Adoro metaleiros. O telefone também serve, viu?
Vera Helena de Souza
Francisco Beltrão, PR

Resposta do Chefe: *Verinha, no meio da trabalheira infernal que dá pra fazer esta revista, nós tentamos entrar em contato com o Caio. Infelizmente (pra você) ele está viajando. Férias, sabe como é que é? Pra não deixar você na mão estou mandando o meu telefone, que vai por carta, OK?*

PS: Odeio metaleiros. Argh!

Até que enfim uma revista pra agitar este marasmo. Superquente, meu. Legalzinha paca. Parei na HQ Billie Joy e seus sticks, tô louco pra continuar. Vírus pacifista do Dr. Shimega Baitz é de animalizar heim, Reinaldo? A moçada aqui de Três Corações tá na maior fissura. Inté.
Venâncio José de A. Guimarães
Três Corações, MG

Resposta do Chefe: *Que bom que você gostou, Venâncio. Espera que aí vem mais. Muito mais. Você nem imagina quanto. O Reinaldão está mandando um beijinho.*

Eu e meus amigos achamos a revista SUPERGAME superlegal. Mas a gente queria saber: por que vocês não escreveram nada sobre o sistema Nintendo?
Antonio Prata dos Santos
Diadema, SP

Resposta do Chefe: *Antonio, "brigado pelo superlegal. Quanto ao Nintendo, é um sistema quase tão bom quanto o sistema da Sega. Mas a gente resolveu se especializar, tal como as revistas americanas, tipo* Mega Play *e* Sega Visions*: justamente para poder oferecer a melhor revista para fanáticos do sistema Sega, que nem a gente.*

NESTE Nº

DISNEY!

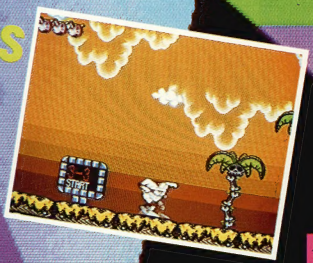
Castle of Illusion, Fantasia e Quack Shot. Os personagens de Walt Disney invadem as telas do video game.

SUPERTÁTICAS

Mais manhas, dicas e truques para detonar Master, Mega e, agora, Game Gear! 8

NOS STATES

Streets of Rage, Decap Attack e outros jogos QUENTES que estão saindo do lado de cima do equador. 28



BILLIE JOY

E seus Sticks continuam na videodimensão às voltas com um vírus mega sinistro. 16

E MAIS

PROMOÇÃO. Entre e faça a festa! 6
POR DENTRO. Driblando a bola. 14
PODIUM. Confira os recordes. 24
CAMPEONATO MUNDIAL. Tá chegando. 25
SUPERJOGOS. Cada jogão, meu. 26
ONDAS. O look do mês. 32
ROLA LÁ FORA. Gringo's bits. 34
HOT LINE. Superdicas. 36
CHECK-UP. Pau nos piratas. 37
PENSANDO BEM. Pena de morte. 38

PROMOÇÃO

SUPERGAME

TEC TOY

PROCURA-SE O SUPERGAMER

Os maiores prêmios já sorteados para os videomaníacos!
Um concurso e três sorteios para você concorrer muitas vezes!

Para participar dessa sensacional promoção da **Supergame** e da Tec Toy, você tem duas opções: a primeira é simplesmente responder corretamente às 4 perguntas que estão nesta edição, colocar as respostas num envelope e enviá-las até 10 de setembro para *Supergame*. Envie quantas cartas quiser. Assim você já estará concorrendo aos sorteios.
E veja só os prêmios que você pode ganhar, se responder certo e for sorteado:

1º PRÊMIO: ***1 Game Gear***

2º AO 4º PRÊMIO: ***3 Master System***

5º AO 9º PRÊMIO:
5 pistolas Light Phaser

10º AO 12º PRÊMIO:
3 óculos 3D

13º AO 22º PRÊMIO:
10 Cartuchos com Games Sega/Tec Toy

E SE VOCÊ TEM CRIATIVIDADE, PODE GANHAR UMA TV ESTÉREO, COM TELA GIGANTE!

Sua segunda opção para participar é criar o Supegamer. Além de responder às 4 perguntas, você precisa desenhar numa folha de papel sulfite o personagem que criou, que tenha — na sua opinião — a "cara" da **Supergame**. Pode ser qualquer personagem que lhe venha à cabeça. Desde que ele tenha originalidade e criatividade, seu desenho estará concorrendo. É necessário também que você descreva a personalidade, ou seja, o "jeitão" do seu personagem. Bastam 3 ou 4 linhas. Aí, além de concorrer ao sorteio dos prêmios que você já viu, sua carta estará na briga para ganhar o grande prêmio que virá no final da promoção. Veja só:

Este sensacional TV Philips de 28 polegadas de tela e com som estéreo, para tornar os seus games ainda mais emocionantes!

AQUI ESTÃO AS PERGUNTAS!

Quanto mais cartas você mandar, mais chances tem de ganhar!
Não deixe de ler o regulamento inteiro.

1 Qual é o mais recente lançamento em cartucho para o Master System que precisa uso das pistolas Light Phaser?

a. Gangster Town
b. Wanted
c. Operation Wolf

2 Quais os jogos em 3D do Master System, que podem ser jogados na versão 2D?

a. Zaxxon e Out Run
b. Missile Defense e Blade Eagle
c. Maze Hunter e Space Harrier

3 Qual destes jogos do Mega Drive é considerado um jogo de inteligência?

a. Shapes and Columns
b. Truxton
c. Super Monaco GP

4 Qual é o jogo que vem na memória do Master System II?

a. Alex Kidd in High Tech World
b. Alex Kidd in Shinobi World
c. Alex Kidd in Miracle World

Na próxima edição: os primeiros sorteados!

REGULAMENTO DO CONCURSO E DOS SORTEIOS

1 - Esta promoção é aberta a qualquer pessoa residente no território nacional, com exceção dos funcionários da Nova Cultural Editorial Ltda. e da Tec Toy Indústria de Brinquedos Ltda., bem como seus parentes diretos.
2 - Cada participante pode enviar quantas cartas quiser. Todas as cartas que forem participar do Concurso do Supergamer devem conter as 4 respostas corretas e uma folha de papel sulfite com o desenho e a descrição do personagem.
3 - As cartas recebidas com desenhos e respostas participarão tanto dos sorteios correspondentes à fase em andamento como do concurso.
4 - Todas as cartas devem ser enviadas para a **Nova Cultural Editorial Ltda.**, mencionando no envelope **"Concurso Procura-se o Supergamer" Caixa Postal 9442, CEP 01051 — São Paulo — SP.** O nome, endereço, telefone, CIC e RG de cada participante devem constar da carta e serem bem legíveis.
5 - Serão realizados 3 sorteios, a partir da data de cada uma das 3 primeiras edições da revista **Supergame**. Para a participação em cada um dos sorteios serão consideradas válidas as cartas com respostas corretas e que obedeçam às seguintes datas limites para postagem: .

1º sorteio (19/08) — carimbo do Correio até 13/8.
2º sorteio (16/09) — carimbo do Correio até 10/9.
3º sorteio (21/10) — carimbo do Correio até 15/10.
6 - Para o Concurso de Desenhos serão consideradas todas as cartas com respostas corretas, com data carimbada do Correio até dia 15/10/91.
7 - O julgamento do melhor desenho será feito na sede da Nova Cultural Editorial Ltda., à Av. Brig. Faria Lima, 2000 — 4º andar, no dia 21/10/91 até as 18 horas.
8 - A escolha do melhor desenho e descrição do "Supergamer" será feita por uma comissão julgadora, nomeada pela Redação de **Supergame** e que terá decisão soberana e irrevogável, e selecionará o melhor trabalho de acordo com a originalidade e criatividade.
9 - Todos os desenhos recebidos passarão a pertencer à empresa, que se reserva o direito de fazer deles o uso que lhe convier.
10 - As cartas recebidas que não corresponderem às condições básicas do concurso ou dos sorteios serão imediatamente invalidadas.
11 - A entrega dos prêmios será feita na sede da Nova Cultural Editorial Ltda. ou nos distribuidores da empresa nas cidades de residência dos vencedores.

CERT. AUT. M.F. Nº 01/00/7191

SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

MEGA DRIVE

VIDA INFINITA PARA SIR ARTHUR

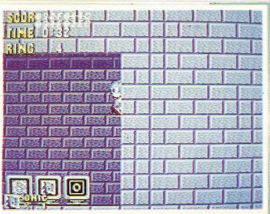
GHOULS'N GHOSTS

Ligue o console e aperte Reset 4 vezes, depois o Direcional ↑ ↓ ← → e então ouvirá um som distinto. Start para ver a seleção de telas. Segure o botão B e Start para começar o jogo.

CÂMERA LENTA

GHOULS'N GHOSTS

Na tela título aperte ↑A, ↑A, ←A, E→ e você ouvirá algo diferente. Direcional à esquerda, ao ver Arthur aperte Start para pausar o jogo e aperte o botão B.



SALA SECRETA

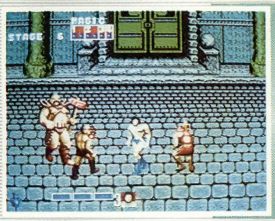
SONIC

No 2º Ato da Marble Zone, antes de sair do rio de lava há uma sala secreta, atrás da parede, com várias televisões.

1º CHEFE

SONIC

Situe-se sempre no canto da tela para não ser atingido pelo pêndulo. Quando ele se afastar, ataque o avião.



OS MAIS FRACOS 1º

GOLDEN AXE

Ataque por ordem de força. Os vermelhos são mais fortes que os pretos, os dourados mais que os vermelhos, a família Death mais que todos, é claro.

SEJA FERA NO JANKEN

ALEX KIDD

Alguns adversários são previsíveis e usam sempre as mesmas regras, decore-as. Nos mais difíceis, suas chances aumentam 66%, se escolher a jogada o mais rápido possível.

GANHE MAIS CRÉDITOS

BURNING FORCE

Na tela título digite esta seqüência: BABAACAA. É sério, meu. (Você acha que a gente ia brincar com vocês?).

SEJA INVENCÍVEL

TARGET EARTH

Simplesmente aperte Start no controle 2. Mas quem é que quer ser invencível?

SUPERVOLLEY

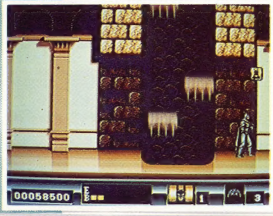
Esta você não encontra em manual nenhum. Na hora de sacar, aperte o direcional para cima, mais A B.

JORNADA NAS ESTRELAS

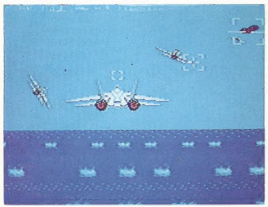
BATMAN

Na fase do museu, pegue o Batman no final da tela. Suba até perder a cena de vista, dê um pulo e repita o lance, voltando ao lugar de origem.

QUANTAS VIDAS QUISER



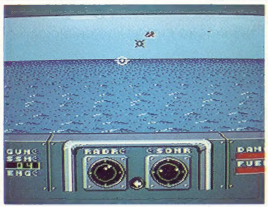
MASTER SYSTEM



CONTINUE INFINITO

AFTER BURNER

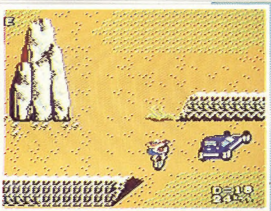
É só apertar o botão da pausa 100 vezes durante a tela de apresentação. Não erre a conta.



PASSAR PARA 2-D

POSEIDON WARS 3-D

Durante a tela de apresentação, aperte o botão 1. Se não funcionar, experimente o botão 2.



SELECIONAR FASES

SUPER CROSS

Na tela de apresentação, aperte o botão D assim: ↑ ↓ ← →
No canto esquerdo da tela aparecerá o número de seleção.

PASSAR PARA 2-D

ZAXXON 3-D

Aperte a pausa uma única vez na tela de apresentação. (Esta é moleza.)

SELECIONAR FASES

VIGILANTE

Aperte o botão D na diagonal superior esquerda e o botão 1 e 2 na tela de apresentação.

DERROTE O RELÓGIO

CASTLE OF ILLUSION

Fique nos cantos da tela e não destrua as engrenagens. Quando a cara do relógio der um rasante em sua direção, pule e acerte um golpe na cara. Repita esta seqüência de 5 a 6 X.

DESTRUA O DEMÔNIO

GHOULS'N GHOSTS

Basta pegar todos os elmos, armaduras e botas. (Só assim você conseguirá a arma para matá-lo.)

ACABE O JOGO

VIGILANTE

A maneira mais fácil de matar o último chefe e salvar a bela Maria é com o velho e bom nunchaku.

ALEX KIDD

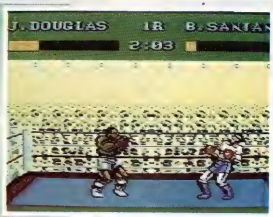
Quando aparecer Game Over, coloque o direcional para cima e aperte 8 X o botão 2. Este truque só funciona se tiver pelo menos 400 mangos.

CONTINUE

HEAVYWEIGHT CHAMP

Aperte o botão 1 e segure-o até a sua força chegar ao máximo. Aí, doutor, é só detonar.

SUPERSOCO

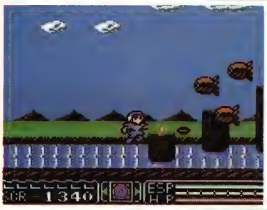


GAME GEAR

G-LOC

NA VELOCIDADE DO SOM

Jogue com fone de ouvido. Além do efeito surround stereo, você pode detectar os inimigos um pouco antes do radar.



PSYCHIC WORLD

1º CHEFE É UMA FLOR

Descendo a cachoeira você vai encontrar o 1º chefe que é uma flor (mesmo). Decore o lugar certo para se situar sem ser atingido. A flor só se torna vulnerável quando está soltando espinhos contra você.

WONDER BOY

ATRÁS DO OVO

Pegue o 1º ovo que aparecer na tela e você terá um martelo. Se não for abatido até encontrar o 2º ovo, você se tornará um skatista bem radical.

Se seu brinquedo não brinca,

use Duracell.

Ninguém é líder por acaso.

DURACELL
A SUPERPILHA ALCALINA.

POR DENTRO

APRENDA ESTAS MANHAS E FIQUE IMBATÍVEL NO SUPERFUTEBOL

SOCCER

Este mês a Shimega Baltz caprichou: destrinchou o Super Futebol e descobriu o que você precisa saber para nunca — NUNCA, NUNCA, I mean NUNCA mesmo — perder para os seus amigos, sem falar nos inimigos. E se você tiver garra e dedos de craque, meu chapa, você pode até papar o Campeonato Mundial. No duro. É só seguir os conselhos de Dr. Shimega, dormir oito horas por dia e tomar seu leite. Agora, você não vai me escolher os Estados Unidos...

Escale um time bem ofensivo, dê velocidade (S) no ataque e no gol, força no desarme (T) da defesa e no chute (K) no meio de campo.

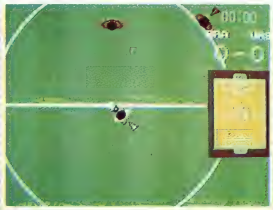
Evite passar a bola na área entre o meio de campo e a grande área.

Se você perder a bola não volte para pegar, demora pra caramba.

(Você quer pegar a bola.) Dividir com o botão A com bastante insistência. Quem procura, acha.

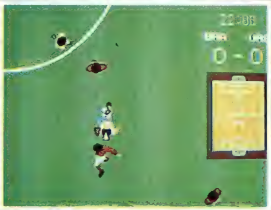
Saia sempre em diagonal e só mude de direção se houver perigo na defesa, ou se chegar na grande área.

A) Pressão da defesa: vá para a diagonal oposta, fazendo ziguezague esquerda-direita.



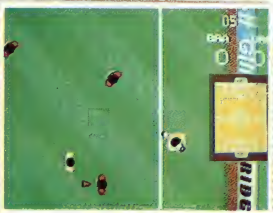
B) Na grande área: faça um passe alto na diagonal oposta e conclua invertendo novamente a diagonal com o botão A. O gol é certo.

(Você está com a bola.) Adversários frente a frente, aperte os botões B ou A continuamente. No caso de um carrinho você fica com a bola em 90% das divididas.



Os pênaltis cobrados nos cantos superiores são imbatíveis.

Na lateral às vezes convém passar a bola para o adversário e depois tomá-la, se isto significar avançar terreno.



Quando a bola está com o adversário, só corra atrás se a distância for muito pequena. Do contrário, vá no sentido oposto, para pegá-lo de frente.

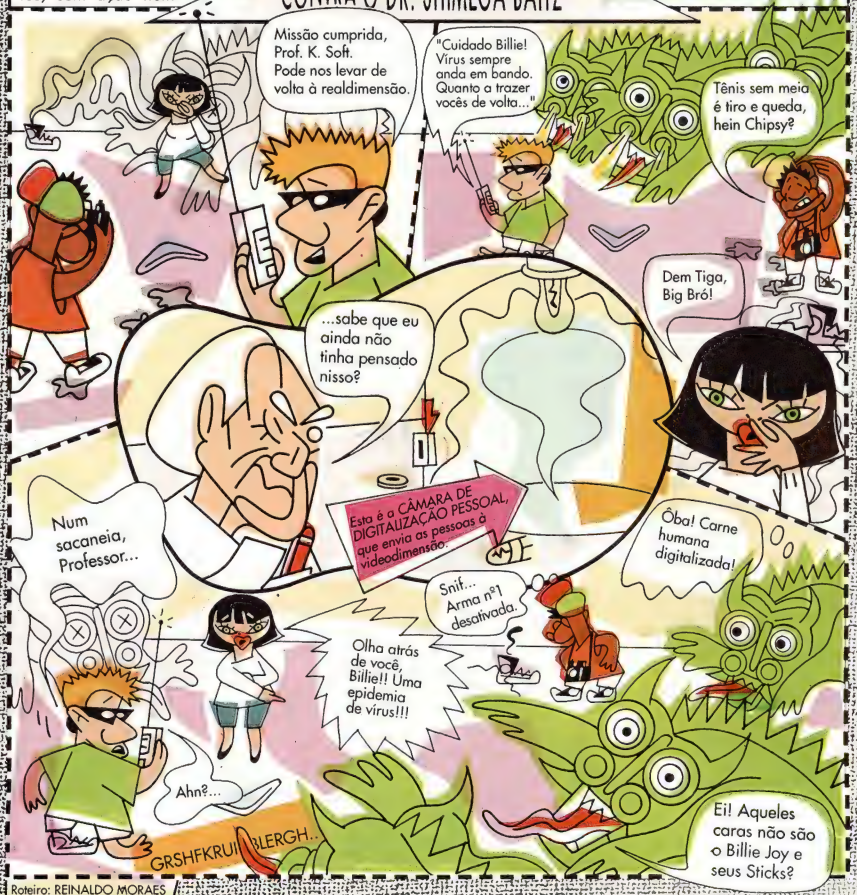
Quando o adversário cobrar um escanteio, direcione o goleiro para o córner ativo. Desta forma, você terá mais chances de pegar a bola antes dele.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Superfutebol*
Console: *Mega*
Dificuldade: *Variável*
Nº de jogadores: *1 ou 2*

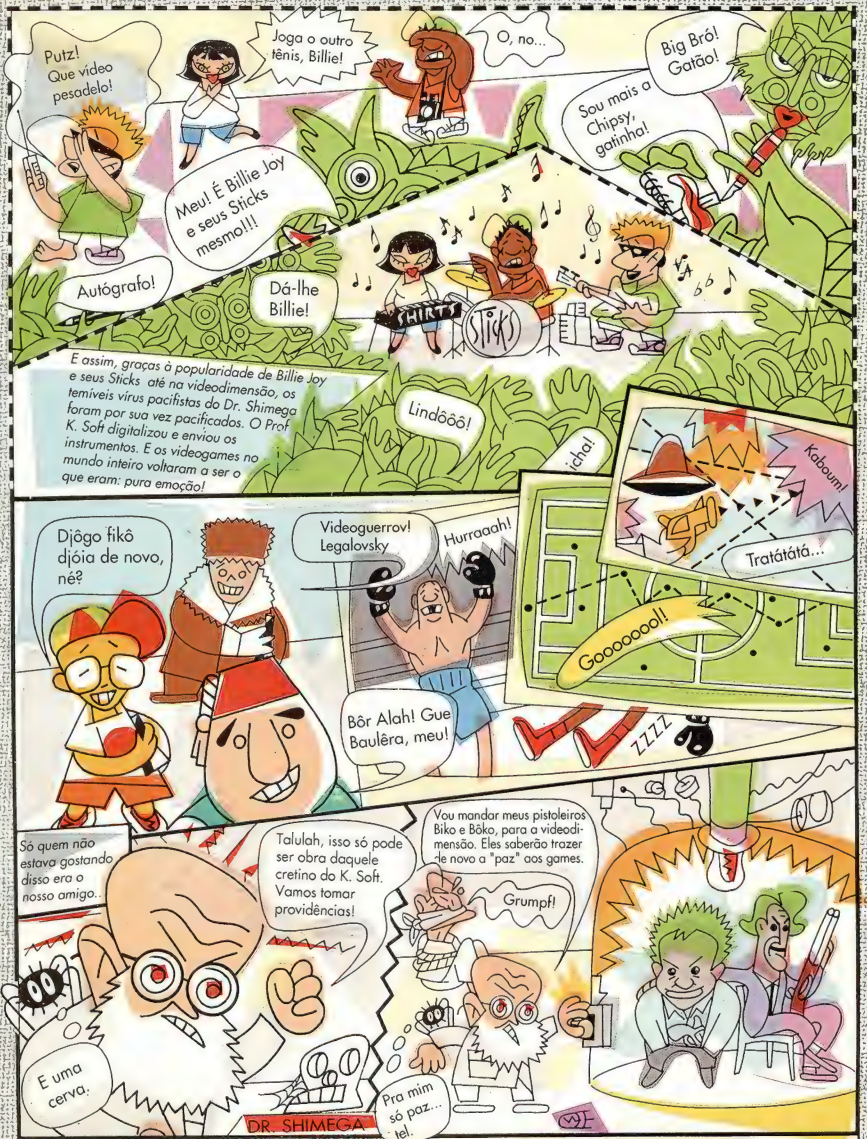
BILLIE JOY e seus sticks CONTRA O DR. SHIMEGA BAITZ

BILLIE JOY E SEUS STICKS além de músicos são também videomaníacos. Eles estão agora na videodimensão, enviados pelo cientista e amigo, o PROFESSOR K. SOFT. A missão deles é combater os VÍRUS "PACIFISTAS" do abominável Dr. SHIMEGA BAITZ, que pretende arrasar a concorrência tornando todos os games chatos, sem ação nem confrontos. SHIMEGA quer assim se tornar o único produtor de games, introduzindo a marca BAITZ, onde o vilão é quem tem que combater os heróis — o que seria um caos, não é verdade?

No final da primeira história, depois de abater um vírus com a catinga tóxica de seu tênis, BILLIE JOY está crente que venceu a guerra. Mas...



Roteiro: REINALDO MORAES
Desenhos: EMILIO DAMIANI



Falô e disse, Shimegão! No próximo número veremos o confronto dos perigosos Biko e Bôko contra Billie Joy e seus Sticks. Quem viver verá!

Cheg
Master S

E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode jogar
Alex Kidd in Miracle

SEGA

ou o ystem® II.*

* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System®. E o jogo World já vem na memória!

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

* OS ÓCULOS 3-D E A PISTOLA LIGHT PHASER SÃO COMPATÍVEIS COM O MASTER SYSTEM II E VENDIDOS SEPARADAMENTE.

TECTOY

SUPERLANÇAMENTO

O PLA NA

Todo aquele encantamento que costumamos ver no cinema em filmes de Walt Disney está presente agora na telinha da TV. Os famosos personagens invadiram o universo de video games de maneira irreversível.

A partir de hoje você não vai mais poder chamar de "Mickey" o nosso já conhecido "Castle of Illusion". Mickey vem aí em outro jogo. Gostou? É Once Upon a Mouse rides again.

Mickey e Donald estão chegando em jogos da Sega para Master System e Mega Drive. No mês que vem, até pra Game Gear.

Primeiro foi "Castle of Illusion" que apareceu lá fora em dezembro último e entre nós há dois meses, nas versões Master e Mega. Em maio deste ano, a Sega apresentou na feira de Chicago (Consumer Eletronic Show), o jogo "Fantasia" para Mega Drive, baseado no trecho do famoso clássico de Walt Disney em que Mickey Mouse é a estrela.

"Fantasia" está chegando pra gente em lançamento da Tec Toy.

NETA DISNEY ENTRA ÓRBITA DA SEGA

Na mesma feira, a Sega lançou, também para Mega Drive, "Quack Shot", estrelando o Pato Donald e sua indefectível vozinha de taquara rachada. Este está de malinhas prontas para aterrizar aqui brevemente.

O mundo encantado de Walt Disney e seus personagens, presentes anteriormente em outros sistemas, chegam pela Sega para um público cada vez maior. Eles agradam a várias idades capazes de pensamento rápido e destreza, além de olhos sofisticados para a captação de todos os detalhes. Estes jogos fizeram crianças pequenas, meninas e mulheres engrossarem o clã de gamemaníacos.

Provavelmente o que mais atrai as pessoas em relação aos jogos de animação com os personagens Disney é sua extrema familiaridade presente no imaginário de algumas das gerações que jogam video games.

Conhecemos de longe a voz do Pato Donald, aprendemos a sacar quando está de mau humor, o que é bem fácil. Garotos idiotas chamamos de Pateta, e o incrível é que geralmente eles têm um cão meio parecido com o Pluto, estabanado. As meninas não vêem a hora de crescer um pouquinho pra usar aquele sapatinho igual ao da Minnie ou da Margarida. Bom seria mesmo ter um tio trilhardário como o Patinhas. Será? Huguinho, Zezinho e Luisinho às vezes acham que o velho é sovina demais. Sortudo mesmo é o Gastão. E o máximo do máximo é Mickey.

Pois é, todos estes personagens que hoje são cinqüentões mudaram de vez para as telas de gamemaníacos espalhados pelos quatros cantos do mundo.

O que atrai nos jogos de animação é que o Mickey que você vai acionar é aquele nosso velho amigo de sempre. Tem a sua voz, os seus trejeitos, a sua astúcia. Os seus movimentos são aqueles que você se acostumou a ver. E o seu desafio é ajudá-lo a vencer, sempre.

Os detentores dos direitos sobre a marca Disney não deixariam jamais que fosse vulgarizada. A utilização dos personagens pressupõe que sejam mantidas as suas características originais com as quais

nos acostumamos durante todos estes anos. É assim que Donald mantém sua voz, usa suas roupas, e sua personalidade é aquela que esperamos. Isto vale para todo o clã de Walt Disney.

Nada mais, nada menos que os próprios técnicos da Disney foram chamados para computadorizar as famosas imagens e transformá-las em jogos de animação. O resultado são o grafismo, animação e sonorização espetaculares que os jogos têm. São compulsivos, capazes de prender a atenção por horas e horas a fio.

Quem já conhece, sabe que o cartucho pra Mega de "Castle of Illusion", tem cores belíssimas com bastante contraste e um cenário de fundo bem detalhado.

Na história, Mickey estava brincando calmamente com Minnie, em Vera City, quando surge a terrível bruxa Mizrabel. De repente, sem que Mickey perceba, a bruxa rapta sua pequenina namorada. Um corcunda avisa-o que deve encontrar os sete diamantes do arco-íris. As pedras preciosas estão escondidas nos vários mundos do "Castle of Illusion". Mickey precisa entrar no Castelo e tem três chances para encontrar Minnie, antes que Mizrabel destrua sua beleza.

Cada porta de entrada é cheia de obstáculos para retardá-lo. Na Floresta Encantada, tulipas cospem sementes venenosas, e o lugar está infestado de teias de aranhas. Mickey deve pular sobre os inimigos, deve jogar maçãs bem na cara do tronco de árvore, ficar do lado esquerdo da tela e, quando ele rolar pra matá-lo, pular. Na Terra dos Brinquedos, é preciso bater nas peças de xadrez e nos palhacinhos, além de saltar sobre os aviõezinhos. A chave para abrir a porta seguinte está bem no alto. Mickey deve subir o máximo possível. Na Biblioteca, é bom desviar dos livros e canetas enormes e pular sobre as traças. Ao encontrar a xícara de chá, Mickey deve mergulhar e flutuar nos cubos de açúcar. Todo cuidado é pouco na Fábrica de Sobremesas que é cheia de truques, especialmente os bolinhos e as roscas de canela. Na Torre do Relógio, Mickey deve pendurar-se no pêndulo gigante.

O MUNDO DAS ÁGUAS

Música: *O Aprendiz de Feiticeiro, de Paul Dukas*

A sala de trabalho do mestre está cheia de vassouras, cogumelos e caldeirões que andam. São todos muito bonitinhos — e mortíferos. Se você passar de fase, entrará num pantanal cheio de bichos do melhor estilo Disney. Mickey ainda terá que nadar como Alex Kidd.

Depois é a vez de enfrentar cavaleiros e fantasmas. Quem chegar até aqui, está quase vencendo Mizrabel, e encontrando Minnie.

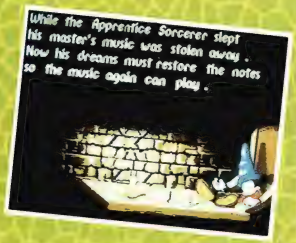
Em "Fantasia", a mágica da música clássica e a animação de Walt Disney foram trazidas para a tela. A música é relaxante e os gráficos maravilhosos. Utiliza todas as possibilidades de cores do Mega Drive. A espetacular animação é altamente detalhada e uniforme.

Nesta aventura, Mickey deve procurar quem capturou a música e esparramou as notas musicais. Ele precisa recolher as notas para que a música volte a tocar.

O MUNDO DA TERRA

Música: *A Sagração da Primavera, por Igor Stravinsky.*

A selva ancestral se mexe toda com o barulho de terremotos e lutas de dinossauros. É aqui que a vida começou. Passando de fase, você encontrará o lugar cheio de insetos e aqueles famosos cáctus que pulam. Para escapar, Mickey pode mergulhar nas dunas. Ele ainda irá para umas lindas cavernas embaixo da terra.



O jogo é muito difícil para todos. Os melhores jogadores têm dificuldades para sair da segunda fase, das vinte que ele tem. Oficialmente é considerado de dificuldade moderada. Piada.

Silêncio, Mickey, o Aprendiz de Felticeiro, está adormecido na masmorra do Mestre. Mas nem tudo está quieto. Um vento perverso vindo de Bald Mountain entra e apaga a chama da vela. Os papéis que estão sobre a mesa movem-se, mas Mickey está sonhando profundamente. As notas musicais que estão nos papéis voam para fora capturadas pelo vento.

O MUNDO DO AR

Música: *A Sinfonia Pastoral Nº 6, de Ludwig van Beethoven, A Suíte de Quebra-Nozes, de Piotr Ilyitch Tchaikovsky e A Dança das Horas, de Amilcare Ponchielli*

Num lindo jardim, Mickey descobre que o orvalho é traiçoeiro, as folhas são escorregadias e que as nuvens podem afundar. Neste mundo, os cavalos voam, pequenos homens-bodes dançam, avestruzes pulam e os hipopótamos esmagam o coitado do Mickey.

Mickey, faça alguma coisa! E ele faz. Segue as notas em seu sonhos, levantando no ar e navegando atrás delas.

Tarde demais. O vento levou as notas musicais para "Fantasia". Jogou algumas na sala de trabalho do Mestre, outras ficaram perdidas nas selvas ancestrais ou no fundo do mar. Algumas notas caíram dentro de negras cavernas. Muitas ficaram pelos jardins e gramados onde os cogumelos andam. Mais longe, dentro da Terra da Fantasia, ainda algumas notas navegam entre colunas de ar, bolhas flutuantes, cavalos voadores, e hipopótamos dançando sobre seus cascos.

As últimas notas foram carregadas para um lugar faiscante cheio de demônios: Bald Mountain.

Cuidado Mickey. A magia sempre pode se virar contra você. Feitiço contra o feiticeiro. Você pode colidir com caldeirões capengas, vassouras ambulantes, ou flores venenosas que dançam. Pode cair na gosma de dinossauros que lutam e ter pterodáctilos voando em volta de sua cabeça, ou crocodilos ameaçando abocanhar você. Poderá subir bem alto no espaço, onde planetas orbitam velozmente e estrelas explodem. Em Bald Mountain, bruxas, gnomos e diabretes vão perseguir você dentro de um rio de lava borbulhante.

O MUNDO DO FOGO

Música: *Uma Noite em Bald Mountain, de Modest Mussorgski e Tocata e Fuga em Dó menor, de Johann Sebastian Bach*

Bald Mountain é o mundo mais assustador de todos em Fantasia. É cheio de bruxas, com fogo por todo lado. Lavas passam por baixo enquanto morcegos voam por cima. O negócio é não cair.

Os obstáculos do jogo não são sincronizados, o que os torna mais difícil de decorar. Em "Fantasia", assim como em "Castle of Illusion", Mickey combate os inimigos pulando sobre eles. Você tem de fazê-lo pular e apertar o direcional para baixo. Os livros voadores dão poderes mágicos. Você pode usar sua energia acumulada em tiros pequenos, ou em enormes. Mas saiba dosar sua força para não dançar.

Finalmente, outro lançamento que não demora a chegar é "Quack Shot". Neste jogo, Donald, desastrado e resmungão, faz uma viagem do México até o Pólo Sul, atrás de um tesouro especial para Margarida. Conta com a inestimável ajuda dos sobrinhos: Huguinho, Zezinho e Luizinho. Nossos heróis terão de enfrentar pelo caminho João-Bafo-de-Onça e sua terrível gangue.

PODIUM

DÊ UMA OLHADA NOS RECORDES DO MASTER CLUB DA TEC TOY

MOONWALKER
999.990
DENILSON DINIZ SANTOS
EDSON KOICHI KIHARA

OUT RUN
54.393.320
EMERSON LUÍS AGNOLON

AFTER BURNER
15.144.500
RICARDO DIRANI

THUNDER BLADE
2.572.000
ALEXANDRE M. VIEIRA

BLACK BELT
9.999.900
VÁRIOS

Altered Beast	479.000
Assault City	1.058.900
Astro Warrior	999.900
Aztec Adventure	3.511.500
Blade Angle 3-D	260.300
Choplifter	9.999.900
Cloud Master	2.441.800
Dead Angle	372.500
Double Dragon	9.999.990
Dynamite Dux	926.860
E-Swat	295.800
Fantasy Zone: The Maze	536.850
Fantasy Zone II	99.663.700
Galaxy Force	443.200
Gangster Town	4.001.200
Global Defense	29.080
Hang On	5.412.200
Kenseiden	2.840.400
Maze Hunter 3-D	581.600
Missile Defense 3-D	778.250
Moonwalker	999.990
Marksman Shooting	999.700
Out Run 3-D	45.823.400
Poseidon Wars 3-D	208.244
Pro Wrestling	2.003.500
Rambo III	92.000
RC Grand Prix $	1.959
Rescue Mission	2.347.300
R-Type	1.207.400
Safari Hunt	1.735.300
Shooting G	999.100
Space Harrier 3-D	33.954.960
Super Cross	4'13"66
Trap Shooting	997.400
Vigilante	99.900
Wanted	268.800
Wonder Boy	1.099.990
World Grand Prix	1'06
Zaxxon 3-D	243.100
Zillion II	9.999.990

SHINOBI
1.433.950
DIONÍSIO CASON

CAMPEONATO

OS BRASILEIROS JÁ ESTÃO SE PREPARANDO PARA O MUNDIAL

Os craques da telinha estão cruzando os fios e colocando os cartuchos em preparação para o Campeonato Mundial de video games que a Sega vai promover até o fim deste ano. Todos querem participar, independente da idade. É o caso, por exemplo, de Paulo, 7, que vai ter que consultar sua mãe antes de derrotar os feras americanos, e japoneses. Guilherme, 13, também garante que a turma local é capaz de encarar os gringos numa boa. Cita como prova alguns recordes brasileiros melhores que os americanos. Giuliano, 14, já não tem tanta certeza, mas diz que vai tentar.

A Tec Toy, que vai organizar a etapa brasileira do evento, continua fazendo mistério. Só se sabe que as eliminatórias locais deverão acontecer entre setembro e novembro deste ano. A final será no início de 92 na Disneyworld em Orlando, Flórida (região sul dos EUA).

No Campeonato Americano do ano passado, a Sega deu como prêmio um carro esporte todo transado no valor de US$ 18.000. É possível que o prêmio do Mundial seja algo por aí. É provável, também, que o jogo da finalíssima seja um lançamento desconhecido pelos participantes.

PARA ANUNCIAR NA SUPERGAME

DISQUE:
São Paulo
815-8055
(ramal 204)

Outras Praças:

RIO DE JANEIRO:
580-7177, 580-8881

BRASÍLIA:
225-8134, 225-8141

BELO HORIZONTE:
201-3927

CURITIBA:
222-8007

SALVADOR:
321-8500, 242-6273

RECIFE:
222-4162, 222-0144

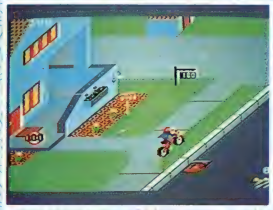
ASSINATURAS
212-9800

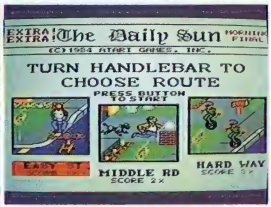
SUPERJOGOS

OS NACIONAIS MAIS BADALADOS NO MÊS

PAPERBOY™

Entregar jornais virou uma grande curtição!





Dizem que há alguns cachorros, breakdancers e cortadores de grama fora de controle que podem pegá-lo... Mas quem diz que a vida de entregador de jornal é moleza?

O objetivo neste jogo é aumentar a sua clientela. Você consegue atingi-lo entregando o *Daily Sun* direitinho nas casas de todos os seus clientes. Mas como ninguém é de ferro, existem também possibilidades de lazer espalhadas pelo caminho que servem para diminuir o tédio do trampo. Do tipo: quebrar as vidraças, atropelar os cachorros e fazer manobras radicais de bicicleta no meio-fio.

No fim do dia, você terá a oportunidade de melhorar sua arte de atirar jornais no treinamento. Depois ficará sabendo quantos clientes ganhou ou perdeu naquele dia. O mais gostoso é a própria operação deste jogo alto astral.

FICHA TÉCNICA
Jogo: ***Paperboy***
Console: ***Master System***
Dificuldade: ***Moderada***
Nº de jogadores: ***1***

GHOSTBUSTERS™

Um jogo que já tá provocando arrepios

A ação consiste no extermínio de fantasmas. Você deve entrar em casas ou prédios a escolher. De acordo com o tamanho do local, será o valor de seu prêmio em dinheiro. Você só recebe no final e o seu retrato sai nos jornais. Os prédios estão coalhados de pequenos fantasmas. Use seu tiro normal para eliminá-los. Será preciso acertar várias vezes certos fantasminhas. Quando você destrói um Middle Ghost, aparece o Spectre-Spirit. Pegue-o com seu tiro normal. Automaticamente ele se transformará em raio laser. Use o botão B para controlá-lo e jogue o Spectre-Spirit dentro da caixa que aparecera.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Ghostbusters*
Console: *Master System*
Dificuldade: *Normal*
Nº de jogadores: *1*

BOX

Escolha seu boxeador e saia detonando os grandalhões

Quem gostou de Rocky em Master System vai curtir Heavyweight Champ.
Lute contra o computador ou contra um amigo (ou melhor, contra um inimigo). Existem duas velocidades, uma para principiantes e outra para veteranos. Para se sagrar campeão do mundo dos pesos pesados, você vai ter que enfrentar cinco dos boxeadores mais mal-humorados do planeta. Boa sorte.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Heavy Weight Champ*
Console: *Master System*
Fases: *5*
Dificuldade: *Moderada*
Nº de jogadores: *1 ou 2*

SAIU NOS STATES

O QUE ESTÁ PINTANDO DE MAIS QUENTE NOS EUA

RAGE

Uma onda de crimes inundou as ruas desta outrora pacata cidade. Mas três ex-policiais, mestres em diferentes tipos de luta, se reuniram para acabar com a baderna. Escolha entre Hawk, Wolf e Blaze e vá pro pau.

Quem gosta de jogo de luta vai amar Streets of Rage. São oito fases, graficamente chocantes com trilha sonora de Yuzo Koshiro e Team Shinobi (não é um conjunto punk: são os melhores compositores da Sega). Como em Altered Beast dois jogadores podem lutar ao mesmo tempo. Mas Streets of Rage é ainda mais legal porque um pode combinar golpes com o outro. Blaze, por exemplo, dá uma voadora com a ajuda de Wolf. Às vezes você pode contar com a polícia, mas o melhor mesmo é contar com a sua própria astúcia.

Escolha Blaze para velocidade, Wolf para força ou Hawk para ter o melhor dos dois.

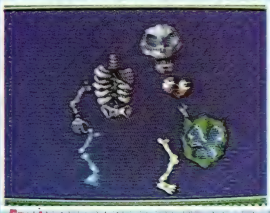
FICHA TÉCNICA
Jogo: *Streets of Rage*
Console: *Mega Drive*
Fases: *8*
Dificuldade: *Moderada*
Nº de jogadores: *2 Simultâneos*

DECAPATTACK

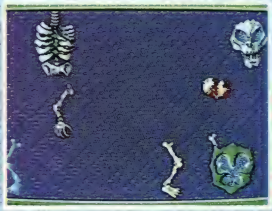
Este vem com selo de qualidade de ninguém menos que Dr. Shimega Baitz. Quente é pouco. Você vai ter que usar a cabeça — literalmente — para derrotar os inimigos. A ação lembra um pouco Alex Kidd in the Enchanted Castle. Com borrachas para pular e setas que levitam Chuck D. Head, o personagem central. Ataca jogando a cabeça ou dando umas supermordidas.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Decap Attack*
Console: *Mega Drive*
Fases: *8*
Dificuldade: *Moderada*
Nº de jogadores: *1*

Já nas primeiras telas, você saca o jeitão do jogo.

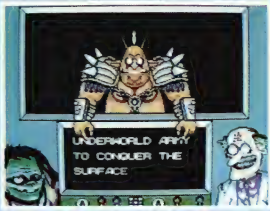


Em bom estilo monstro-trash, o corpo começa a desmembrar.



Os pedaços vão andando pela tela, só de brincadeira.

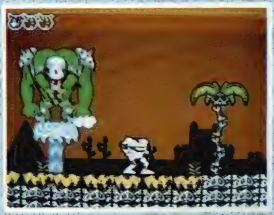
A piada da tela de apresentação: Chuck (joga) D. (a) Head (cabeça).



Os monstros sobem dos subterrâneos do planeta.

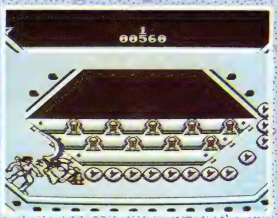
E você tem que ir com a cara(!) e a coragem atrás deles.

Pule contra as setinhas para ir subindo e continuar a viagem.



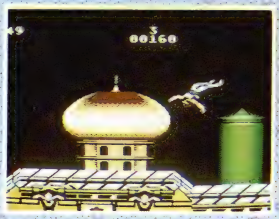
Tome cuidado com estes sujeitos grandalhões.

Finalmente, o clássico de Mega Drive numa versão para Master System



STRIDER

Seu objetivo é conduzir Strider Hiryu através de quatro estágios infestados de homens, máquinas e monstros que ajudam Grand Master Meio a tocar seu sinistro e diabólico plano. Você tem que alcançar Third Moon, estação espacial onde Meio o aguarda. Lá será travada a batalha final. Transposição perfeita da versão Mega Drive pro Master System.



FICHA TÉCNICA
Jogo: Strider
Console: Master System
Fases: 5
Dificuldade: Moderada
Nº de jogadores: 1

SUPERVOLLEY

Jogo de vôlei no qual você dá uma de fera. Com possibilidades de saques Jornada nas Estrelas e Viagem ao Fundo do Mar. Pode também utilizar finta e bloqueios simples, duplos ou triplos. Você pode ainda montar um time com todas as características que sempre desejou. Vôlei está para SuperVolley, como Basquete para NBA.

FICHA TÉCNICA
Jogo: Volley
Console: Mega Drive
Dificuldade: Programável
Nº de jogadores: 1 ou 2

Essa coleção tem cara de computador

ENCICLOPÉDIA DO ESTUDANTE.
Mais de 1 600 assuntos — História, Geografia, Ciências, Matemática e atualidades —, ilustrados por 3 000 fotos coloridas. Sua pesquisa escolar não fica sem resposta.

Colecione a

ENCICLOPÉDIA DO ESTUDANTE

A melhor amiga de quem estuda.

Edição revista e atualizada.

GRÁTIS com o nº 1 Mapa Mundi gigante!

QUINZENALMENTE NAS BANCAS.

NOVA CULTURAL

ONDAS

O QUE PENSA GENTE QUE MEXE COM MODA DO VISUAL EXÓTICO DESTE RAPAZ QUE PEDALA PELA CIDADE?

UM JEITÃO DE SER

Modernas e exóticas tribos invadem as grandes cidades do país. Entre Góticos, Animals, Neo-metaleiros e outros existe uma coisa em comum: são diferentes. Chamam a atenção e agitam a vida urbana, minando a mesmice com bombas de efeito imediato. Procuram formas alternativas de transporte: bicicletas, skates, vespas e walk machines. Não se contentam com os ruídos costumeiros da urbanidade: trocam-nos pelos sons do walkman, rádios de todo tipo e videogames portáteis.

A revista SG resolveu ver o que gente que mexe com moda acha do visual de um bom exemplo desta fauna.

Ele se chama Anderson Clayton de Souza Mendes, tem 19 anos e trabalha na Loja Elius do Shopping Ibirapuera (Zona Sul de São Paulo). Faz comerciais pra televisão, como o da C&A. Transa este visual "há mil tempos"; de fase em fase vai acumulando ou dispensando as coisas que curte usar. Pedala a cidade numa mountain bike, única condução que encara, curtindo um som no seu walkman. Até em festas ele vai de bicicleta. Reclama do descaso dos motoristas para com os ciclistas. Na hora de ir embora dá três beijinhos: "eu quero casar".

Gosto porque é o estilo dele inventado, e não copiado. É interessante porque está fora de padrão, ele brinca bastante com a roupa e a figura dele dá margem para usar cores fortes. A cara dele também é legal, o corte de cabelo eu gosto muito, apesar de dar um certo trabalho, tem que cortar uma vez por semana. Ele é exótico sem ser produzido, pois é bonito de nascença.

Cláudia, 20 anos
Gerente da loja Marjorie Gueller

Pra ele eu acho que tá ótimo. Ele mescla tendências contemporâneas da moda "esportiva" com elementos de raízes negras. É a cultura da juventude das cidades grandes como São Paulo, Londres e basicamente Nova Iorque. Vestir-se é uma busca de identidade e uma forma de se comunicar. Nestas fotos ele conseguiu. Explorou o tipo racial dele de uma forma integrada com a cultura mais moderna de hoje em dia.

Marcos, 34 anos
Dono da Fora de Moda

Acho um visual alegre pra determinada faixa de idade, entre 16 e 25 anos; depois já não fica bem. A sociedade não aceita, se for pedir um empréstimo bancário vestido assim, será barrado. Não poderia também trabalhar numa empresa. O cabelo é muito espalhafatoso e só vai bem junto à juventude. As meninas da mesma idade acham bonito, charmoso. As mulheres mais velhas já preferem um tipo mais executivo que inspire mais confiança.

Jennecy Alvez Araújo, 40 anos
Alfaiate

ROLA LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

por Master Musashi

UM JOGO DE 12 MEGA PARA MEGA DRIVE

A turma toda lá fora tá comentando a expansão espantosa da capacidade de memória dos jogos de Mega Drive. Ao lançar Star Control, nos States, com 12 megabits de memória, a Ballastic bateu todos os recordes e entrou para o primeiro time — junto com a Seismic, a Electronic Arts e a própria Sega — de produtores de jogos para Genesis (Mega Drive americano). Se você ainda não sabia, vale a comparação: jogos *legais*, como Sonic, Castle of Illusions e Super Monaco GP têm "apenas" cinco megas de memória. Stryder, ex-recordista, tem oito.

Qual é o limite? Não se sabe ao certo. A Ballastic pensou em fazer Star Control com 16 megabits(!), mas chegou à conclusão de que sairia caro demais para o consumidor. Mas do jeito que os preços caem lá fora, a barreira de 12 megabits não deve durar muito.

SONIC APRENDE A CANTAR

Como se não bastasse ser a grande estrela da constelação Sega, Sonic agora é personagem de Gibi. No primeiro episódio, o nosso porco-espinho vira ídolo de rock e ganha umas fãs bem interessantes. Sem deixar de salvar os seus amigos da floresta, é claro.

AS GUEIXAS QUEREM JOGAR

As japonesas estão mudando. Segundo o jornal *Nihon Keizai* (minha leitura diária), elas piraram no jogo Shapes and Columns. As explicações para o sucesso vão desde a maior facilidade para se chegar às fases finais, até considerações sobre o lirismo da música. Segundo o jornal, o jogo tranqüiliza as gueixas cibernéticas quando o saco está cheio das tarefas domésticas.

OS JOVENS TÊM A VIDA INTEIRA PELA FRENTE.
É MELHOR IR SE CUIDANDO PRA NÃO CANSAR NA METADE.

Aveia Quaker tem tudo o que o jovem de hoje precisa.
É natural, saudável e superprática.
A melhor maneira de ter saúde toda vida.

AVEIA QUAKER.
SAÚDE TODA VIDA.

HOTLINE

As 5 + pedidas do mês na Hotline da Tec Toy

Para derrotar o chefe dos chocolates fique do lado direito da tela, espere sobrar apenas uma barrinha. Pegue-a e jogue na cara do chocolate. Repita 5 vezes.

CASTLE OF ILLUSION
(MASTER)

Para continuar o jogo *infinitamente*: aperte na tela de apresentação o botão pausa 100 vezes. Ao aparecer Game Over, aperte o direcional para cima e os botões 1 e 2 ao mesmo tempo.

AFTER BURNER
(MASTER)

LAST BATTLE
(MEGA)

Na Planície Eterna (fase 1) você vai encontrar o Syd. Para derrotá-lo: fuja das bolas de fogo, corra em sua direção e dê três voadoras em sua cabeça.

Para selecionar fases: quando aparecer a tela de apresentação acione o botão A e aperte o direcional para ↑ ↓ ← →, até escutar o som de uma harpa. Coloque então o direcional para qualquer lado e aperte 2 vezes start.

GHOULS'N GHOSTS
(MEGA)

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
(MASTER)

Combinação da Pedra Hirota: Sol-duas ondas-lua-estrela-sol-lua-duas ondas-peixe-estrela-peixe

CHECK-UP

O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA NÃO CAIR NESTA CILADA

PAU NOS PIRATAS!

Parecem japoneses mas não são: costumam ser made in Paraguai mesmo. Made é exagero: são copiados. Às vezes, não passam de uma caixa vazia. E parecem baratos, mas este é um caso em que o barato pode sair caro.

Além de ignorar os direitos autorais das pessoas e empresas que fizeram os jogos com tanto amor e carinho, o problema dos cartuchos piratas é que eles nem sempre funcionam muito bem. E quem compra pirataria só pode reclamar para os piratas, que não costumam primar pela assistência técnica.

Os problemas mais comuns são vários: trepidações de imagens, a ausência das fases finais dos jogos, isto quando o jogo inteiro não está ausente. Além disso, na maioria das vezes você vai ter que jogar em japonês. O que não vai ajudar em nada o seu score.

Reconhecer a pirataria não é difícil. Primeiro, qualquer cartucho à venda com capa em japonês no Brasil ou no Paraguai é muito provavelmente pirata. Segundo, costumam faltar os parafusos de trás (veja foto). E dificilmente você vai achar o logo da Sega no cartucho, nem antes da tela de apresentação. Então não venha dizer que você não sabia...

Os cartuchos piratas podem ser reconhecidos pela falta de parafusos (acima) e do logotipo (abaixo); muitos vêm com a capa escrita em japonês.

PENSANDO BEM

VOCÊ ACHA QUE NOSSO PAÍS melhoraria COM A IMPLANTAÇÃO DA PENA DE MORTE?

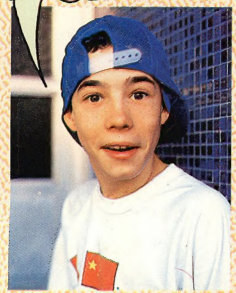
Divulgação

Acho que sim. Porque a gente já sabe que os outros métodos não adiantam. A Pena de Morte nunca foi usada no Brasil e eu acho que poderia ser implantada inicialmente como experiência.

***Gabriela Duarte,** 17 anos*
Atriz da peça Namoro

Não muda nada, até pode vir a criar uma revolta maior entre os criminosos, assim como uma manifestação de força. Acho que eles não estão nem aí e acho que pode até piorar. Tem gente que gostaria que houvesse Pena de Morte, porque sofreu alguma agressão. Dependendo da vítima e do tipo de agressão, as pessoas são a favor. Eu acho que não adiantaria nada.
Letícia, 20 anos

Seria melhor. Acho que dependendo do crime, tipo estupro, ou seqüestro, deveria ser aplicada, porque os caras iam ter mais medo de fazer o que estão fazendo.
Cícero, 13 anos



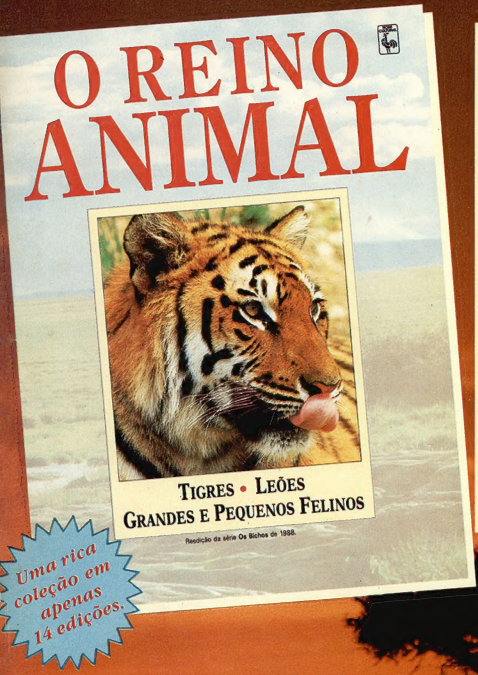
Acho que deveria existir para crimes bárbaros, tipo: matar a mãe a facadas. A sociedade não seria melhor, mas pelo menos os caras iam poder se vingar, como já fazem em linchamentos, dentro e fora da cadeia.

***João Gordo,** 27 anos*
Líder do Ratos do Porão

Antonio Milena/Abril Imagem

A NATUREZA EM DESFILE

Veja e viva o grande espetáculo do mundo animal!



Uma rica coleção em apenas 14 edições.

A natureza criou a vida animal repleta de lindas cores, mágicos sons e curiosos costumes. E a Nova Cultural está trazendo tudo isso para você, com a coleção **O REINO ANIMAL.**

Em 14 edições quinzenais, você vai poder saber o que quiser sobre a vida dos bichos de todo o mundo. Através de lindas fotos coloridas, ilustrações explicativas — que mostram até a anatomia dos animais — e textos de fácil compreensão, **O REINO ANIMAL** relata tudo o que há de mais interessante na fauna da terra.

O número 1 tem os belos e temidos Leões, Tigres e demais felinos.

E com ele, um presente especial: um lindíssimo mapa, com uma série de animais ilustrando as regiões do mundo onde vivem.

Nos próximos números, virão os Elefantes, Ursos e Rinocerontes, os Pandas Gigantes, Coalas e Filhotes. E assim por diante, sempre com três ou mais espécies em cada edição, de 64 páginas, completando o maior desfile de animais já visto neste país.

Colecione **O REINO ANIMAL**. Em casa, no trabalho ou na escola, esta será sempre uma ótima fonte de conhecimento, consulta e diversão.

O REINO ANIMAL é uma obra extraída da coleção Os Bichos, de 1988.

NOVA CULTURAL

QUINZENALMENTE NAS BANCAS

NINTENDO · MASTER SYSTEM · MEGA DRIVE · GAME BOY · GAME GEAR · SUPER FAMICOM

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

RETRO AVENGERS

• Faça Parte Deste Universo!

Venda, compra, locação, trocas de equipamentos e acessórios
Assistência técnica especializada em games.

• Últimas Novidades!

Você encontra sempre na Progames em primeira mão.
Mande sua carta, pedindo catálogo atualizado.

• Assessoria Completa!

Para futuros locadores de games e para locadoras de vídeo interessadas em games.

• Franchising Progames

São Paulo, Interior e outros estados! Seja você mais um da família.

• Lojas e vendas:

• São Paulo
Lapa - Rua Albion, 65 2.º Andar Conj. 24 CEP 05077 - Fones 831-5787/261-7935
Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309 - Fones 941-9957/295-5683

• Escritório de franquias e vendas:
Jardins - Av. Paulista, 807 - 6.º Andar Conj. 604 - Fone 284-0785

• São Paulo
Perdizes - Rua Paraguassú, 334 - CEP 05006 - Fone 826-9460

• Guarulhos
Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone 209-0971

• Bragança Paulista
Praça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998

• Belo Horizonte
Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi CEP 30110 - Fone (031) 225-8121

• Rio de Janeiro
Tijuca - Rua Major Ávila, 242 Lj. F CEP 20511 - Fone (021) 264-8336

• Brasília
SCLN - 313 Bloco E loja 64 CEP 70766 - Fone (061) 274-3311

• Vitória
R. Aleixo Neto, 1490 loja 1 - Praia do Canto CEP 29050 - Fone (027) 225-0639

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: anderbass
Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br